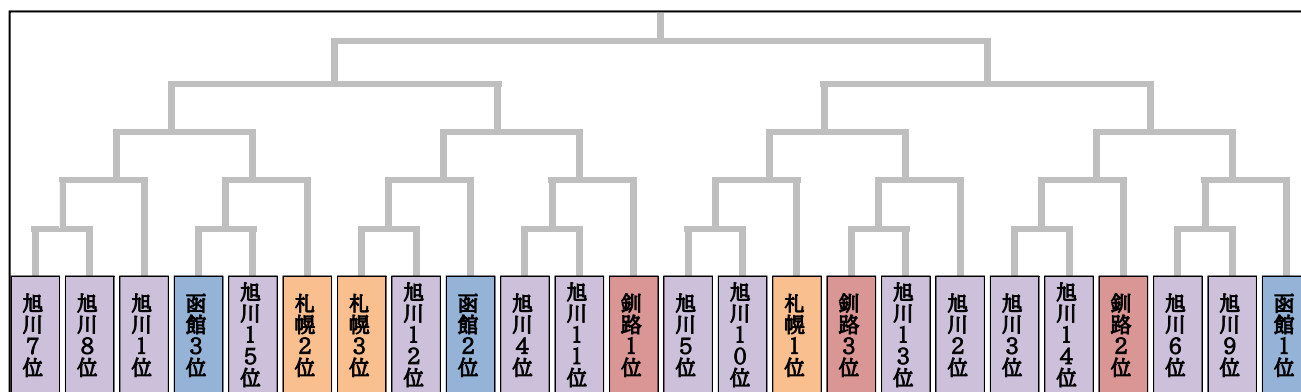


第 11 回 U-16 旭川プログラミングコンテスト 兼
 第 8 回 U-16 プログラミングコンテスト北海道大会 競技部門運営細則
 U-16 プログラミングコンテスト実行委員会 2021 年 10 月 28 日

1. 予選、決勝、順位決定について

- ・予選はボット対戦による得点制とし、上位 15 名を決勝進出とする。
- ・決勝は旭川予選通過 15 名 + 釧路大会 3 名 + 札幌大会 3 名 + 函館大会 3 名を加えた 24 名によるトーナメント戦により順位を決定する。(旭川上位 15 名は自動的に北海道大会出場となります)
- ・トーナメントの組み合わせは予選順位によって決定する。下図参照



- ・北海道大会については 3 位 4 位決定戦を実施し 4 位までの順位を決定する。
- ・旭川大会は北海道大会の結果を基に 4 位まで順位を決定する。また、北海道大会 5 位以下の順位判定は決勝での成績および予選の順位によって決定する。

2. 予選ボット対戦ルール

- ・実行委員会制作の Bot (ボット) と対戦をする。
- ・競技者は **COOL** (先攻)、Bot は **HOT** (後攻)として 1 回対戦する。
- ・マップはルールブックに沿ったマップを使用し全員が同じマップで対戦する。
- ・ターン数は **100** ターンとする。
- ・アイテム数は **36** アイテム以上とする

3. ボット対戦による得点計算

- ・ルールブックに則り得点計算を行う。

- | |
|-----------------------------------|
| (1) 勝ちの場合 得点 = アイテム数 × 3 + 残りターン数 |
| (2) 負けの場合 得点 = アイテム数 × 3 - 残りターン数 |

- (例 1) 残りターン数 50 で Bot にブロックを置いて勝利、それまでの獲得アイテム数 8 の場合
 $8 \times 3 + 50 = 74$ 点
- (例 2) 100 ターンすべて使いアイテムを 18 獲得した場合
 $18 \times 3 + 0 = 54$ 点
- (例 3) 残りターン 87 でブロックに乗り自滅、それまでの獲得アイテム数 4 の場合
 $4 \times 3 - 87 = -75$ 点

4. 旭川大会予選時における同点処理
 - ・ 1位～14位 アイテム取得数が多いものを上位とし、同点の場合は抽選で決定する。
 - ・ 15位 アイテム取得数が多いものを上位とする。それでも決まらない場合は別マップにて再度ボット対戦とする。ルールは予選と同じで、その得点で順位を決定する。

5. 決勝
 - ・ ルールブックに則り、先攻後攻入れ替え2試合によるものとする。

6. その他
 - ・ ボットプログラムはU-16旭川プログラミングコンテストホームページにて事前公開する。
 - ・ 不測の事態による競技の取り扱いについては審判長および実行委員にて判断する。